

Примеры дидактических игр и игровых упражнений для развития мышления и связной речи в старшем дошкольном возрасте

Для развития мышления и речи детей полезно использовать произведения русского народного творчества и рассказы русских писателей.

Загадки — это великая сокровищница человеческой мысли. Они собрали в себе мудрость и тягу к знаниям. Не случайно в сказках герои так часто загадывают загадки. Мудрость была в почете всегда. Особенно это видно в русских народных сказках.

Пословица – едва ли не первое блистательное проявление творчества народа. Пословица служит аналогией и говорит о предметах и явлениях в переносном смысле. Вследствие этой логической операции пословица обретает многозначность. Каждое слово в ней живет по закону смысловых ассоциаций. Пословицы и загадки имеют жизненную и поэтическую ценность, дети очень любят эти формы работы, их можно использовать на любом этапе коррекционной работы и в любой части логопедического занятия. В разделе игр для средней группы описаны варианты работы с загадками, а в разделе для подготовительной группы - с пословицами и короткими рассказами.

Еще одна интересная форма работы — это **составление повествовательных рассказов** по сериям сюжетных картинок. Ребенок должен понять, как начали разворачиваться события, в какой последовательности они далее развивались и чем все это завершилось. Умение создавать подобные рассказы по опорным картинкам зависит не только от уровня развития связной речи, но и от навыков логического анализа событий, от умения устанавливать причинно-следственные связи между ними. В ряде случаев необходимо выявить так называемый скрытый смысл, то есть ту часть содержания рассказа, которая не представлена наглядно на картинках. В зависимости от возраста детям можно предлагать картинки различной степени сложности. В средней группе – серию из 2-3 картинок, в старшей – из 3-4 картинок, в подготовительной – 5 картинок. Однако в каждом конкретном случае надо учитывать индивидуальные возможности ребенка.

Работа с блоками Дьенеша и палочками Кюизинера любима детьми любого возраста и уровня развития. Эти игры прекрасно развивают мыслительные умения сравнивать, анализировать, классифицировать, абстрагировать. А также помогают детям в усвоении навыков алгоритмической культуры мышления.





Что сначала, что потом?

Задачи.

Учить детей располагать картинки в порядке развития сюжета, устанавливать логическую последовательность событий. Развивать связную речь детей, упражнять в составлении коротких рассказов по серии сюжетных картинок.

Оборудование.

Наборы сюжетных картинок от 2 до 4.

Ход игры.

Взрослый вынимает картинки и показывает их детям. Затем говорит, что если расположить их по порядку, то может получиться интересная история. Чтобы правильно разложить картинки, надо догадаться, что было в начале, а что потом и чем все закончилось. После выкладывания серии, детям предлагается рассказать полученный сюжет.

Затем ребята меняются наборами картинок, и игра продолжается.

Где мишка.

Задачи.

Учить детей пользоваться планом. Развивать абстрактное и символическое мышление, развивать пространственное представление. Уточнить и расширить словарь детей по теме МЕБЕЛЬ. Уточнить значение предлога ПОД.

Оборудование.

План кукольной комнаты на листе бумаги, картинки с изображениями различных предметов кукольной мебели. Вырезанная из бумаги маленькая фигурка мишки.

Нарисованный план комнаты, на котором мебель обозначена геометрическими фигурами.
Маленький красный кружок.

Ход игры.

Взрослый предлагает детям поиграть в игру, в которой надо прятать мишку. Мишка может спрятаться под любой предмет в кукольной комнате. Сначала мишку прячет взрослый, а ищет кто-нибудь из детей. Помочь найти мишку может план комнаты с расставленной мебелью. Взрослый не заметно прячет мишку под какой-нибудь предмет мебели. Затем кладёт красный кружок на соответствующий предмет плана комнаты. Вызванный ребёнок должен, пользуясь планом, найти мишку. Затем дети сами прячут мишку и отмечают его место нахождения на плане.

Четвертый лишний.

Задачи.

Учить детей классифицировать объекты. Учить подбирать обобщающие слова. Закреплять умение строить предложения с союзом *а*. Развивать внимание. Воспитывать умение слушать товарищей и исправлять их ошибки.

Оборудование.

Карточки с изображениями предметов, три из которых можно назвать, одним словом, а четвертый предмет не подходит под это определение.

Ход игры.

Эту игру можно проводить в ходе изучения различных лексических тем. Логопед предлагает ребёнку четыре картинки, одна из которых является лишней, ребёнок называет (убирает) лишнюю картинку, подробно объясняя свой выбор.

Назови, одним словом.

Задачи.

Учить детей подбирать обобщающие понятия. Развивать способности к анализу и синтезу. Уточнять и расширять словарь детей.

Оборудование.

Наборы предметных картинок по разным лексическим темам и группам предметов.

Ход игры.

Логопед выкладывает 9-10 картинок, 4-5 из которых относятся к одной группе предметов. Ребёнок должен найти эти картинки и назвать их, одним словом.

Так же эту игру можно проводить как в средней группе, но без опоры на картинки, а в словесной форме.

Примеры:

Помидор, огурец, репка — это овощи.

Яблоки, сливы, груши — это фрукты.

Мухомор, поганка, ложный опенок - ядовитые грибы.

Лимон, солнышко, цыпленок - желтые.

Конфета, варенье, торт – сладкие.

Кирпич, гиря, мешок с картошкой – тяжелые.

Колесо, тарелка, полная луна – круглые.

Баба Яга, Кощей Бессмертный, Змей Горыныч – злые (страшные, сказочные герои).

Ехать, бежать, идти – передвигаться, и т.д.

Вопросы на засыпку.

Задача.

Развивать логическое мышление, связную речь, внимание. Воспитывать умение слушать товарища.

Ход игры.

Ребёнку предлагаются вопросы:

Чего больше – огородов или овощей?
Чего меньше – яблок или яблонь?
Чего больше – дубов или желудей, веток или стволов, веток или листьев?
Заяц обманул лису – кто хитрее?
У кого больше лап – у зайца или у медведя?
Чего больше – зайцев или заячьих ушей?
У кого больше лап – у двух кошек или у двух собак?
Чего больше – крыльев или птиц, крыльев или ног у птицы?
Сколько ног у трёх ворон?
Оттепели сменились морозами – что было в начале, а что потом?
Чего больше – снегопада или снежинок?
Чего меньше – зим или зимних месяцев?
У чего больше колёс – у двух двухколёсных велосипедов или у одного грузового автомобиля?
Кто забивает гвозди – человек или молоток?
Журавли прилетают раньше стрижей. Какие птицы прилетают первыми, а какие позже?
Помидоры посадили раньше перцев, но позже огурцов. Что сажали первым, что вторым, что третьим?
Антилопа бежит быстрее бегемота, но медленнее гепарда. Кто самый быстрый, а кто самый медленный?
Львица ждёт льва. Кто задержался?
Слон выше бегемота, но ниже жирафа. Кто самый высокий, кто самый низкий, кто ниже жирафа?

Быстрые ответы.

Задачи.

Формировать быструю реакцию на слово. Учить угадывать слово по его признакам. Развивать сообразительность, воссоздающее воображение, умение характеризовать кого-либо или что-либо.

Ход игры.

Ребенку предлагается быстро подобрать слова. Логопед бросает ребенку мяч и называет несколько признаков предмета, ребенок должен быстро вернуть мяч и угадать слово

Кто это? Что это? Отвечай быстрее.

Звонкий, быстрый. Веселый-

Вкусный. Алый, сочный-

Желтые, красные, осенние-

Холодный, белый, пушистый-

Бурый, косолапый, неуклюжий-

Желтые, красные, зеленые-

Старательный, послушны, вежливый-

Зеленый. Продолговатый. Сочный-

Аккуратная, послушная, веселая-

Задиристый, драчливый, взъерошенный-

Белое, пушистое, легкое-

Маленькая, серенькая, пугливая-

Ветвистая, зеленая, колючая-

Новая, интересная. Библиотечная-

Старый, кирпичный, четырехэтажный-

Красное, спелое, сладкое-

Чистое, голубое, горное-

Белый, пушистый, лесной-

Пугливая, беленькая, маленькая-

Белоствольная, высокая, стройная-

В эту игру можно играть и с глаголами:

Ползет, шипит, извивается-

Поет, летает, хватает, кормит-

Варит, режет, мешает, солит-

Подметает, моет, протирает-

Шьет, подметает, кроит, режет-

Копает, рыхлит, поливает-

Волнуется, переживает, тревожится-

Гуляет, играет, веселится, разговаривает-

Ходит, жует, мычит-

Ходит, ржет, жует-

Ходит, жует, блеет-

Летает, клюет, каркает-

Чирикает, клюет, летает-

Клюет. Воркует. Летает-

Кукует, клюет, летает-

Добавь словечко.

Задачи.

Развивать логическое мышление, учить определять логические связи между предметами и явлениями.

Ход игры.

К указанному подобрать слово, которое будет логически с ним связано (как в предыдущей паре), подробно объяснить свой выбор.

Стрелка- часы, колесо-

Колесо- круг, ковер-

Белка- дупло, медведь-

Кофта- шерсть, шуба-

Магазин- продавец, больница-

Рыба- река, птица-

Ваза- стекло, кастрюля-

Молоко- масло, мясо-

Коза- капуста, белка-

Лошадь-сено, кошка-

Чай-печенье, суп-

Стул-спинка, корабль-

Самолет- аэропорт, корабль-

Ракета- космос, самолет-

День- обед, вечер-

Инструмент- работа, кукла_

Охотник_ ружье, рыбак-

Слово- буква, дом-

Ногти- ножницы, борода-

Дождь- сырость, жара-

Лес- деревья, поле-

Лиса-хитрость, заяц-

Палец- кольцо, ухо-

Лимон- кислота, конфета-

Школа- ученик, больница-

Задача- решение, вопрос-

Писатель- книга, скульптор-
Море-капля, толпа-
Автомобиль- дорога, поезд-
Поезд- станция, самолет-
Цветок-бутон, листок-

Задачи. Учить детей находить закономерности в расположении предметов и рядов.
Развивать логическое мышление, внимание, мелкую моторику.

Оборудование.

Карточки с заданиями.

Ход игры.

Ребенку предлагается рассмотреть ряд предметов, определить закономерность в их расположении и продолжить ряд.

Назови, одним словом.

Задачи. Учить детей озаглавливать группу понятий (одним или несколькими словами).

Кисель- кефир- сок- чай.

Утюг- холодильник- пылесос- кофеварка.

Муравейник- нора- логово- берлога.

Самолёт- корабль- лодка- мотоцикл.

Глина- шерсть- дерево- пластмасса.

Двойка- тройка- пятёрка- единица.

Дирижер- шофёр- воспитатель- портниха.

Салат- каша- борщ- запеканка.

Топор- лопата- пила- отвёртка.

Серьги- браслет- цепочка- кулон.

Храбрость- доброта- трудолюбие- честность.

Волейбол- баскетбол- футбол- водное поло.

Клюв- перья- крылья- коготки.

Есть- спать- учиться- гулять.